

Guilherme Albuquerque de Freitas Noronha

O GROTESCO NOS QUADRINHOS

Projeto de Conclusão de
Curso submetido ao Curso de
Design da Universidade Federal de
Santa Catarina de Bacharel em
Design.

Orientador: Prof. Prof.
Mario Cesar Coelho

Florianópolis
2017

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária
da UFSC.

A ficha de identificação é elaborada pelo próprio
autor

Maiores informações em:
<http://portalbu.ufsc.br/ficha>

Guilherme Albuquerque de Freitas Noronha

O GROTESCO NOS QUADRINHOS

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 21 de Novembro de 2017

Prof.^a Dr.^a Marília Matos Gonçalves
Coordenadora do Curso

Banca Examinadora:

Prof.^o Dr.^o Mario César Coelho
Orientador
UFSC

Prof.^o Clóvis Geyer
UFSC

Prof.^a Dr.^a Mônica Stein
UFSC

Este trabalho é dedicado aos
meus amigos e à minha família.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família pelo apoio durante toda minha formação, desde a escolha do curso até a criação deste trabalho. E ao professor Mário César Coelho que me orientou durante todo o tempo em que desenvolvi esse trabalho e projeto.

“A massa nunca se eleva ao padrão do seu melhor membro; pelo contrário, degrada-se ao nível do pior.”

(Henry David Thoreau, Ano desconhecido)

RESUMO

A partir de estudos sobre histórias em quadrinhos e aspectos do grotesco este projeto de conclusão de curso teve como objetivo o desenvolvimento de uma HQ. Para tanto foram estudadas obras contendo características do grotesco e HQs com esta mesma linguagem. Para guiar produção da HQ foram usados o métodos citados por Scott McCloud em “Desenhando Quadrinhos”.

Palavras-chave: Grotesco. Histórias em Quadrinhos. Produção de HQ.

ABSTRACT

From studies on comics and aspects of the grotesque this project of completion of course had the objective of developing a comic. For that, it was studied works containing grotesque features and comics with this same language. To guide production of the comic was used the methods cited by Scott McCloud in "Drawing Comics".

Key-words: Grotesque. Comics. Comics production.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Quarto usado como exemplo.....	20
Figura 2: Man with dog head.....	24
Figura 3 – Gárgula na Catedral de Notre Dame	25
Figura 4 – Les Très Riches Heures du duc de Berry	26
Figura 5 - O Jardim das Delícias Terrenas	27
Figura 6: Capa de Batman #18	28
Figura 7: Fritz The cat.....	29
Figura 8: The Yellow Kid.....	30
Figura 9: Ranxerox	32
Figura 10: Hit Parade.....	33
Figura 11: As taras de Yara (I)	34
Figura 12: Página 1 Tank Girl #1 Jamie Hewlett	35
Figura 13: Diagramação Tank Girl #1	36
Figura 14: “A Condessa Vermelha”	37
Figura 15: Road Rash, pagina 4. Jim Phillips.....	38
Figura 16: Zombie Boarder #1: Dirty stories from wasteland....	40
Figura 17: Esboços ZombieBoarder	41
Figura 18: Foot above in the face - Zombie Boarder.....	42
Figura 19: Arte conceito	42
Figura 20: Painel semântico	43
Figura 21: Tank Girl #1 Jamie Hewlett	44
Figura 22: Xampu LovelyLovers. Roger Cruz	45
Figura 23: PorkChop Hill. Jim Phillips	46
Figura 24: Jim Phillips.....	47
Figura 25: Ranxerox	48
Figura 26: Capa de Tank Girl #1	49
Figura 76: Capa de Ranxerox A New York.....	50
Figura 28: Capa de Grandes Aventuras Animal	51
Figura 29: Zombie Boarder	52
Figura 30: Foxy-lady	53
Figura 31: Arte conceito Zombie Boarder.....	54
Figura 32: Tank Girl 1# Jamie Hewlett	55
Figura 33: Arte-conceito - Armas.....	56
Figura 34: Uso de cores.....	57
Figura 35: Arte-conceito – casa e manobra	58
Figura 36: Arte-conceito cenário interno.....	58
Figura 37: Página teste.	59
Figura 38: Arte-conceito Foxy-Lady 1	60

Figura 39: Arte-conceito Foxy-Lady 2.....	60
Figura 40: Arte-conceito Foxy-Lady 3.....	61
Figura 41: Página 1	62
Figura 42: Página 2	63
Figura 43: Página 3	64
Figura 44: Página 4	65
Figura 45: Página 5	66
Figura 46: Página 6	67
Figura 47: Página 7	68
Figura 48: Página 8	69
Figura 49: Página 9	70
Figura 50: Página 10	71
Figura 51: Página 11	72
Figura 52: Página 12	73
Figura 53: Página 13	74
Figura 54: Página 14	75
Figura 55: Página 15	76
Figura 56: Capa	77

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

HQ – História em Quadrinhos

SEBRAE – Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas

SUMÁRIO

RESUMO	35
ABSTRACT	37
1. INTRODUÇÃO	16
1.1 OBJETIVOS	16
1.1.1 Objetivo Geral	16
1.1.2 Objetivos Específicos	16
1.2 Justificativa	17
1.3 METODOLOGIA	18
2. FASE DESCOBRIR	22
2.1 O grotesco	22
2.2 Antecedentes	23
2.3 Grotesco nos quadrinhos	28
3. FASE DEFINIR	39
3.1 Delimitações do projeto	39
3.2 Definições do projeto	39
3.2.1 Painel Semântico	43
3.2.1 Material de referência	43
3.2.2 Personagens	52
3.2.3 Cenário	54
3.2.4 Roteiro	55
3.2.5 Artes-Conceito	56
5. FASE DESENVOLVER	62
4. CONCLUSÃO	78
5. REFERÊNCIAS	79
6. APÊNDICE	81
6.1 ROTEIRO	81

1. INTRODUÇÃO

O grotesco está presente em diversas formas de expressão humanas, como artes e literatura. Segundo Jairo Macedo:

“A genealogia do termo “grotesco” enquanto categoria estética aponta sempre para o incômodo instalado. É visando o incômodo, a alteridade e o disforme que o grotesco desdenha o bom gosto estabelecido, de pactos de simbologia e proporções simétricas de imagem e caráter. Em contrapartida, deixa entrever uma predileção pelo cômico, o humilhado, o feio, o monstruoso, o hiperbólico e o excluído.” (2014, p.1-2)

A estética do grotesco é percebida desde antes de Cristo, tanto na literatura, quanto no campo das artes. Obras de Hieronymus Bosch e Pieter Bruegel, século XVI, ficaram conhecidas no mundo todo devido à sua estética disforme e grotesca. Esta mesma estética acabou influenciando outros artistas, e o campo das histórias em quadrinhos não ficou de fora.

Este trabalho trata da temática do grotesco na linguagem dos quadrinhos, através de estudos de casos de artistas que trabalham com essa linguagem como Robert Crumb, Arnaldo Angeli, Francisco Marcatti, dentre outros que são citados ao longo da pesquisa. Tem como referência teórica os livros "O Grotesco nos Quadrinhos" de Fábio Luiz Carneiro Mourilha Silva e “História da Feiúra” de Umberto Eco para o desenvolvimento do trabalho, e “Desenhando Quadrinhos” de Scott McCloud para o projeto de desenvolvimento da HQ de minha autoria.

Através destes estudos e das referências bibliográficas foi desenvolvida uma HQ adotando a linguagem do grotesco para a realidade de um determinado público-alvo.

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo Geral

Desenvolver uma HQ utilizando a linguagem gráfica do grotesco.

1.1.2 Objetivos Específicos

- Identificar características do grotesco nos quadrinhos através de estudos de casos de autores que se utilizam dessa linguagem. Para posteriormente aplica-las à HQ desenvolvida.
- Desenvolver técnica para desenho de cenas consideradas grotescas por meio de canetas nanquim e marcadores.
- Aplicar metodologia de projeto para o desenvolvimento de uma HQ.

1.2 JUSTIFICATIVA

Este trabalho se justifica ao estudar aspectos do design gráfico aplicado à linguagem dos quadrinhos, bem como a aplicação de temas tidos como grotescos nos quadrinhos.

Segundo o SEBRAE (2014) o mercado brasileiro de quadrinhos tem crescido nos últimos anos, seguindo um movimento que já era perceptível no exterior há algum tempo. Hoje com a popularização da internet fica cada vez mais acessível a publicação de uma HQ de forma independente e virtual.

Algumas características presentes em diversos quadrinhos tidos como grotescos já eram percebidas em materiais artísticos desde as primeiras civilizações humanas. O uso dessa linguagem grotesca aplicada aos quadrinhos ainda carece de estudo e pode ser desenvolvida em diversas áreas e justifica um maior aprofundamento dessa linguagem voltada para os quadrinhos.

Foi percebido ao longo do curso que muito do material desenvolvido pelo autor deste trabalho, como quadrinhos e animações, se caracterizam como grotesco, uma linguagem já estudada no meio dos quadrinhos por Fábio Silva, no livro “O Grotesco nos Quadrinho” (2011).

Neste caso o grotesco foi um tema ligado à liberdade do povo (como no carnaval onde as pessoas podem se livrar dos padrões impostos desde a idade média) em relação aos costumes tidos como “corretos”, porém que no íntimo nem todos seguem, ou querem seguir.

Esse tipo de pensamento acabou se inserindo no mundo dos quadrinhos de forma crítica, desde as primeiras caricaturas de figuras icônicas em tirinhas de jornais do início do século XX, até o movimento de contracultura (como a criação de revistas e *zines underground* na metade do século XX com o movimento *punk*).

Em geral as HQs com características grotescas tendem a ser destinadas à um público adulto, tanto pela temática quanto pela constante exposição explícita de violência, sexo e drogas. Revistas como a “Animal”, publicada no Brasil pela editora VHD no final dos anos 80 e início dos 90, reunia publicações adultas com muito conteúdo que pode ser considerado grotesco, hoje são raridade, porém mostram que é possível histórias assim fazerem sucesso.

Hoje não possuímos nenhuma publicação mensal como a Animal no Brasil:

“Os dias em que revistas como Animal e Circo eram compradas nas bancas de jornal aparentemente estão acabados, vide o fracasso de títulos mais ou menos assemelhadas, como a supracitada Heavy Metal, a Canalha, a Metal Pesado e a HQ Revista do Quadrinho Nacional.”

Luciano Guerson André em <http://www.universohq.com/materias/feia-forte-e-formal-historia-da-animal/> (Acessado em 01/10/2017)

Porém nos EUA e Europa revistas como a americana Heavy Metal e a francesa Métal Hurlant ainda estão em publicação, reunindo o melhor das HQs adultas do mundo. Em geral este tipo de publicações é encontrado hoje no Brasil somente em sebos e gibitecas, porém este interesse por parte de colecionadores e o fato de ainda termos publicações deste tipo ativas em outros países, podem justificar a publicação de uma HQ deste tipo novamente no Brasil.

Neste trabalho foram estudadas as características do grotesco e a sua linguagem aplicada aos quadrinhos, bem como aspectos do design gráfico que também podem ser percebidos e aplicados em quadrinhos. Além disso, foi executado um projeto de uma HQ, aplicando os preceitos estudados ao longo do curso e deste trabalho em si, na fase de “descobrimento”. Foram estudados e aplicados aspectos do grotesco e projetado e desenvolvido uma HQ.

1.3 METODOLOGIA

A metodologia de desenvolvimento deste trabalho e projeto de HQ envolverá as etapas do diagrama do duplo diamante, desenvolvido

pelo Design Council em 2005. Serão quatro etapas: Descobrir, Definir, Desenvolver e Entregar.

Na fase “Descobrir” são buscadas informações e pesquisas sobre mercado, público, usuários, consumidores entre outros detalhes que podem vir a interferir nas tomadas de decisões ao longo do projeto.

Na fase “Definir” as informações obtidas anteriormente serão geridas e organizadas de modo a definir o planejamento e delimitações do projeto.

A fase “Desenvolvimento” é quando são geradas as possíveis alternativas e soluções para o projeto e nela são começados os esboços de personagens, história, roteiro, e páginas.

Na fase “Entregar” é finalizado e aprovado o material desenvolvido conforme a pesquisa e as definições do projeto.

Para a metodologia de criação de uma HQ e suas páginas, serão seguidos os seguintes passos: será criada uma história e seu universo, onde vai se passar o que será contado, bem como quem participará disso, ou seja, os personagens. Após ela será roteirizada e será desenhado o storyboard. Nele serão aplicados os conhecimentos de enquadramento e cena, bem como início da diagramação. Para então ser feito o processo de desenho das páginas.

Segundo Scott McCloud em “Desenhando Quadrinhos”(2006 p.10) para se fazer uma comunicação com clareza através dos quadrinhos temos que observar cinco escolhas que serão tomadas na criação das páginas:

1. Escolha do momento
2. Escolha do enquadramento
3. Escolha das imagens
4. Escolha das palavras
5. Escolha do fluxo

Para se escolher bons momentos, se mostra nos quadrinhos ações ou cenas-chave para o desenrolar da história. Para se ver se um quadrinho é necessário, se ele é uma boa escolha, podemos testar a leitura da página sem ele e ver se ela ainda faz sentido.

Escolhas de enquadramento são fundamentais para melhor situarmos o leitor na história. Em geral quadrinhos começam com um quadro grande mostrando uma cena panorâmica, que mostrará ao leitor onde se passa o que está acontecendo. Após são mostrados os personagens e as ações através de focos-médios e close-ups. Porém isso não é uma regra, algumas cenas podem começar com um close para somente no final mostrar exatamente do que se tratava o que estava sendo mostrado. Tudo vai depender do que o autor quer passar.

A escolha das imagens é uma das partes mais subjetivas na criação da HQ, é nela que está a “arte” do ilustrador. Porém existem detalhes na hora da escolha das imagens que podem ajudar no entendimento do leitor. McCloud cita como exemplo o desenho de um cenário de um quarto, o desenho do quarto pode mostrar muito sobre de quem é aquele quarto, como por exemplo se é um quarto arrumado ou bagunçado, se é de alguém rico ou pobre, entre outros detalhes que poderão ser percebidos pelo leitor (figura 1).

Figura 1: Quarto usado como exemplo



Fonte: McCloud, Scott. “Desenhando Quadrinho”(p.28)

Para as escolhas das palavras que serão usadas na HQ, deve-se atentar ao fato de que a parte escrita é a informação mais específica que se tem na hora de ler uma HQ, é a única parte em que a subjetividade do olhar do leitor não virá a interferir na mensagem a ser passada. Além das escolhas de palavras que realmente existem e que estão ali para contar a história, numa HQ temos a ocorrência de onomatopeias, que são palavras que representam sons. As onomatopeias em geral têm seu desenho diferente das palavras nos recordatórios, nos balões e legendas. Desse modo elas expressam muito mais do que apenas uma palavra escrita com a mesma tipografia do restante do texto.

Para se obter um bom fluxo numa HQ deve-se estar atento ao sentido de leitura. No Ocidente nossa leitura é feita da esquerda para a direita e de cima para baixo. Isso se aplica para a ordem de leitura tanto dos quadros dentro da página, quanto para os balões, legendas e recordatórios dentro destes quadros. Outro detalhe importante em relação ao fluxo da página é que se deve sempre ter em mente que as outras quatro escolhas podem afetar esse fluxo, logo a diagramação é

um ponto que deve ser observado em cada tomada de decisão na hora de se desenhar uma HQ.

2. FASE DESCOBRIR

2.1 O GROTESCO

Valério Medeiros (Ano desconhecido, Ensaio O Grotesco em Baudelaire, página 1) em seu artigo sobre o Grotesco na literatura faz a seguinte passagem acerca do significado e origens da palavra grotesco:

“O grotesco sempre esteve presente na História da Literatura e das Artes, antes mesmo de ser conceituado, ou nomeado. Pensemos no teatro grego e vários exemplos deste elemento estético virão à tona. Não faltam acontecimentos e figuras grotescas na Mitologia grega, em que formas disformes e monstruosas protagonizam episódios que representam, de maneira alegórica, a condição humana.

Acontece, porém, que o conceito de grotesco vai além da mera identificação do disforme e do monstruoso. O termo – surgido no século XVI, quando se descobriram, através de escavações, pinturas ornamentais em regiões da Itália – vem do italiano *La Grottesca* ou *Grottesco*, derivados de *grotta* (gruta). Primeiramente usada para designar aquele tipo de arte ornamental, a palavra *grotesco* ganharia definições mais amplas à medida que teóricos e filósofos detectavam, na literatura, aspectos ligados àquelas representações plásticas.

Na pintura, costumava-se denominar de grotesca a obra que apresentasse arabescos, geralmente constituídos de ramos de plantas, de onde brotavam figuras humanas ou animais. Esse hibridismo acabou por caracterizar um estranhamento até então desconhecido, pelo menos de maneira mais consciente, no universo das artes.”

Segundo o dicionário Aurélio o vocábulo grotesco tem os seguintes significados:

“grotesco
ê/
adjetivo substantivo masculino
1.

art.plást diz-se de ou cada um dos ornamentos que representam objetos, plantas, animais e seres humanos ou fantásticos, reunidos em cercaduras, medalhões e frisos que envolvem os painéis centrais de composições decorativas realizadas em estuques e esp. em afrescos; brutesco, grutesco.

2.

p.ext. art.plást diz-se de, ou estilo artístico ou obra desenvolvida a partir de tais ornamentos.

"a pintura g. de Arcimboldo"

3.

p.ext. art.plást cine fotlitteat diz-se de ou categoria estética cuja temática ou cujas imagens privilegiam o disforme, o ridículo, o extravagante etc.

4.

p.ext. que ou o que se presta ao riso ou à repulsa por seu aspecto inverossímil, bizarro, estapafúrdio ou caricato.

"situação g."

5.

gráf diz-se de ou caráter tipográfico que apresenta traço uniforme, todo ele da mesma espessura, e é desprovido de serifa; bastão, bastonete, etrusco, lineal.

Origem

⊙ ETIM it. *grottesca* (ant. tb. *grottesco*) 'elemento de decoração parietal nascido na Itália em meados do sXV e inspirado na decoração da Domus Aurea de Nero' “

Os significados 3 e 4 são os que mais se encaixam no grotesco presente nos quadrinhos, e é essa a parte que será tratada e explorada neste trabalho.

2.2 ANTECEDENTES

Segundo Fabio Silva (2011) em sua obra "O grotesco nos quadrinhos" ele cita como antecedentes para o grotesco presente nos quadrinhos da atualidade elementos presentes nas narrativas greco-romanas e na mitologia egípcia:

"Os seres assustadores presentes nas narrativas do mundo greco-romano já traziam elementos característicos do grotesco, considerando as combinações entre homens e animais, como as sereias(...) e o minotauro(...). Antes, e como provável influência, nas representações diversas da cultura egípcia, em suportes variados, também temos misturas de animais com figuras humanas para retratar figuras místicas, como a esfinge(...), ou alguns de seus deuses, Anúbis, Hórus ou Hathor(...)" (Silva, 2011).

Fabio Silva também cita monstrosidades do mundo clássico como "inspiraões para certas manifestações pictóricas do grotesco":

"Monstrosidades, como portentos ou prodígios, foram registradas no mundo clássico em livros que traziam anotados fatos prodigiosos. Eram vistos como sinais de desgraça eminente.(...) Exemplos incluem resultantes de partos anômalos ou achados de explorações, crianças com duplo sexo, hipogrifos, passáros com asas de folha de alface e minotauros;(...) diversos monstros descritos em "Liber monstrorum de diversis generibus" entre os séculos VII e IX (Figura 1)" (Silva, 2011).

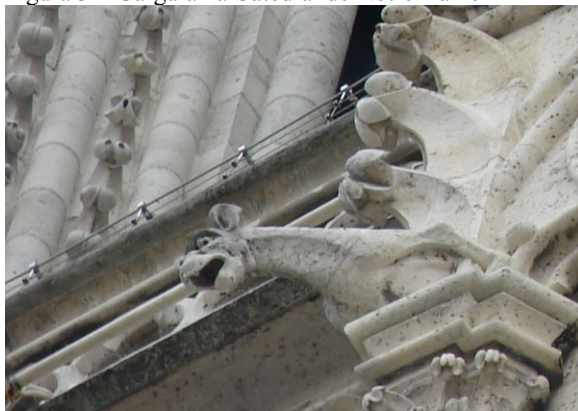
Figura 2: Man with dog head



Fonte: Hartmann Eschel

Umberto Eco, em sua obra *A História da Feiura*, cita a ocorrência desse monstros na arquitetura clássica em igrejas e construções com o uso de gárgulas e figuras nos capitéis das igrejas. De acordo com São Bernardo(apud Eco, 2007): *“os fiéis se detinham com gosto excessivo sobre estas manifestações”* (figura 2)

Figura 3 – Gárgula na Catedral de Notre Dame



Fonte: Foto por Alexandre Campolina

Até mesmo na Bíblia podem ser percebidas diversas manifestações do grotesco, Fábio Silva cita a passagem de Ezequiel:

"(...)criaturas celestes são descritas sob a forma animal. Posteriormente, os três evangelistas são representados com as figuras do boi, leão e águia(...)" (Silva, 2011, p. 14).

Além desta passagem, podemos considerar a existência de Anjos, Demônios, Purgatório e Inferno como manifestações do grotesco na Bíblia e nas crenças católicas e de tantas outras religiões. Na figura 3, uma das ilustrações de *Très Riches Heures du Duc de Berry* obra dos irmãos Limbourg, contendo mais de 200 figuras pintados no século XV, podemos ver anjos, demônios e almas penosas no purgatório.

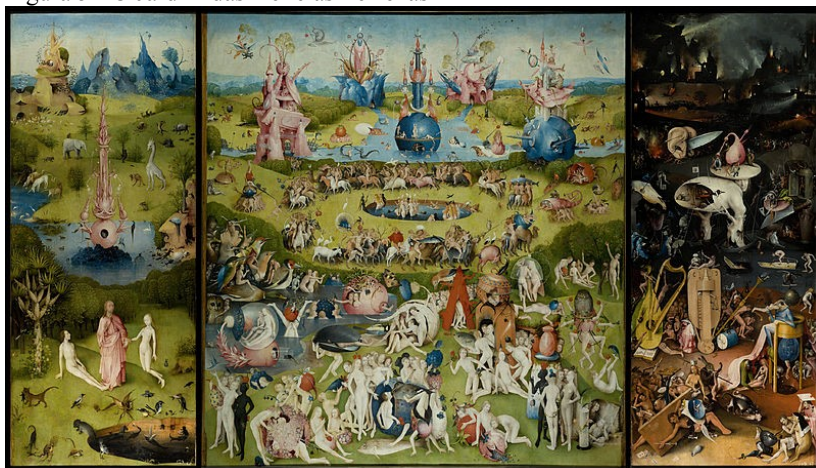
Figura 4 – Les Très Riches Heures du duc de Berry



Fonte: Irmãos Limbourg

Hieronymus Bosch também foi um famoso artista que representava cenas religiosas católicas em suas obras, porém o próprio tema religioso possuía aspectos grotescos em alguns pontos, que eram os mais recorrentes nas obras de Bosch, como pecado tentação e certas cenas diabólicas. Na obra “O Jardim das Delícias Terrenas” (figura 5) de Bosch, que representa a história da Terra a partir da criação, mostrando o céu e o inferno nas laterais, percebemos características do grotesco na nudez dos corpos, exposição das partes íntimas, pessoas sem as devidas proporções, criaturas bizarras e torturas.

Figura 5 - O Jardim das Delícias Terrenas



Fonte: Hieronymus Bosch

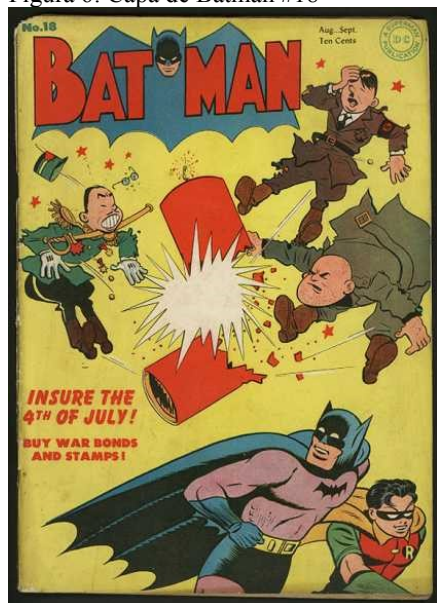
Segundo Umberto Eco, em sua obra “A História da Feiúra”(p.140), o grotesco envolve a criatividade da cultura popular, e a manifestação mais simbólica do grotesco era o carnaval. Durante o carnaval as regras da “cultura oficial” não eram obedecidas e as pessoas eram livres para expressar seu bestialismo e todos seus desejos que se opunham ao considerado como o correto. Imperava a desordem e a confusão, e era observada uma alegria em excesso, decorrente do fato de poderem por um tempo se esquecer dos dogmas impostos, principalmente pela Igreja Católica daquela época.

2.3 GROTESCO NOS QUADRINHOS

Podemos considerar como arte sequencial desde pinturas rupestres, até representações bíblicas que já aconteciam desde o início do Cristianismo. Porém foi a partir do início do século XX que os quadrinhos como conhecemos hoje passaram a se popularizar, e nesse período que se pôde perceber também diversas manifestações do grotesco.

Desde o início dos quadrinhos mais populares, nas tiras de jornais americanos, percebe-se diversas características do grotesco, como representação de pessoas(geralmente líderes e políticos) em caricaturas com exageros. Isso se tornou bem forte no período da 2ª guerra mundial (Silva, p. 3).

Figura 6: Capa de Batman #18



Fonte: Robinson, Jerry. Batman #18. New York: DC Comics, 1943.

A antropomorfização de animais também é uma característica do grotesco muito presente nos quadrinhos que chegou a ser passada para as animações, até mesmo dos Estúdios Disney:

"Uma prática de antropomorfização característica do grotesco caracterizou muitos dos quadrinhos infantis, incluindo as criações provenientes das animações, quadrinhos da Disney e os trabalhos de Walt Kelly." (Silva, p. 4).

Robert Crumb também usou o aspecto grotesco da antropomorfização em suas tirinhas, seu personagem Fritz, The Cat vive num mundo onde os animais são como seres humanos, porém a temática das tirinhas de Crumb são muito mais destinadas a um público adulto. Temas como sexo e drogas estão bastante presentes nas tirinhas de Fritz The Cat, e podem ser também considerados temas grotescos dependendo da maneira como são retratados.

Na figura 7 percebemos que o gato Fritz está triste pois está em abstinência de drogas:

Figura 7: Fritz The cat



Fonte: Robert Crumb 1967

Na linguagem gráfica da tirinha de Crumb, percebe-se que apenas o preto e o branco foram usados, e que as linhas não têm uma necessidade de serem perfeitamente retas (observa-se isso nas bordas dos quadros). Esses detalhes nos mostram que Crumb não tinha um interesse de fazer um desenho totalmente detalhado e trabalhado, porém mesmo assim ele consegue passar com clareza sua mensagem utilizando a imagem de um animal para tratar de um assunto que pode ser tido como grotesco na maneira como é exposto (vício em drogas).

Até mesmo nas primeiras histórias em quadrinhos podemos perceber aspectos do grotesco, tanto em suas temáticas, quanto nos desenhos. Em “The Yellow Kid”(Richard Outcalt, 1895) nos é mostrado a Hogan’s Alley, uma região pobre da cidade de Nova York. Nas histórias observamos a realidade desse local, com personagens agressivos, crianças fumando dentre outros aspectos que podemos considerar grotescos seguindo a linha de pensamento de Bakhtin ao analisar a obra de Rabelais em seu livro: “A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento: O Contexto de Rabelais”(1965). Na figura 8 percebemos três crianças fumando enquanto uma quarta os chama para verem um sujeito que foi preso:

Figura 8: The Yellow Kid



Fonte: New York World 08 de março de 1896

As temáticas em “The Yellow Kid” podem ser consideradas críticas sociais à pobreza que assolava a cidade de Nova York na época de sua publicação nos jornais New York World. Com isso percebe-se que muitas vezes a linguagem grotesca, tanto gráfica quanto temática, pode ser usada para críticas.

A linguagem grotesca usada em críticas sociais e políticas é muito comum em charges de jornais e em publicações punks e underground. Em 1977 na Itália durante o *Movimento del’77* (Movimento de 1977, série de rebeliões estudantis contrariando escolhas do Ministério da Educação Italiano) Stefano Tamburini cria a revista underground Cannibale como meio de criticar o Estado, o capitalismo, e os partidos burgueses. Segundo Rogério de Campos, no prefácio da coletânea “Ranxerox” (2010 p. 6), o principal objetivo da revista, era “rir de qualquer autoridade”, objetivo esse que se enquadra perfeitamente na definição de grotesco.

Uma das principais criações de Tamburini, que estreou na Cannibale em 1978, foi Ranxerox, um robô extremamente violento feito a partir de peças de uma máquina fotocopadora. Os quadrinhos de Ranxerox em si possuem diversos pontos que podem ser considerados grotescos: detalhes violentos ou pornográficos repugnantes que causam repulsa, exposição de corpos, uso de palavras de baixo calão, uso explícito de drogas, dentre outros.

Fonte: Ranxerox – 2010 página 18

Aqui no Brasil em outubro de 1985, logo após o fim da ditadura militar, Arnaldo Angeli e outros autores utilizaram dessa linguagem para a criação da revista “Chiclete com Banana”. Nela eram tratados de diversos temas de forma crítica e cômica. Na figura 10, Hit Parade, uma charge de Angeli presente na primeira edição da Chiclete com Banana, percebemos diversas críticas sociais e políticas, como ao partido PMDB, ao desemprego e à tropa de choque da polícia, por exemplo.

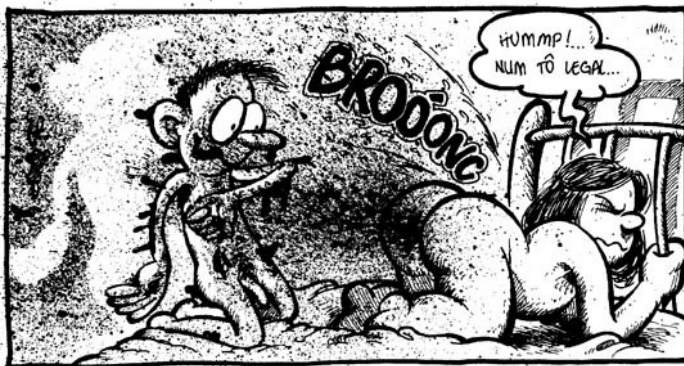
Figura 10: Hit Parade



Fonte: Angeli, Arnaldo. Chiclete com Banana #1(p.2), 1985

Nessa mesma época Francisco Marcatti, que já vinha publicando suas tirinhas e histórias de maneira independente desde 1980, também se tornou um colaborador da Chiclete com Banana. Seus trabalhos até hoje são marcados por um traço muito grotesco, com desproporção dos corpos, exposição das partes íntimas e excrementos. Na figura 11 percebemos todas essas características, tanto na linguagem gráfica, quanto na temática do quadrinho:

Figura 11: As taras de Yara (I)



Fonte: Marcatti, Francisco. Julho de 1986

Até hoje podemos perceber que aspectos do grotesco continuam se repetindo no meio dos quadrinhos, principalmente quadrinhos com um cunho crítico. Muitos quadrinhos usam um desenho cômico e semi-realista, como no caso dos desenhos de Marcatti e Angeli por exemplo, sem preocupação com a censura, mostrando desde partes íntimas até excrementos e drogas abertamente.

Na Inglaterra durante o final dos anos 80 e começo dos anos 90 Jamie Hewlett e Alan Martin utilizaram traços bastante grotescos e temáticas pós-apocalípticas para contar suas histórias sobre a Tank Girl, uma menina que vive num mundo onde existem seres mutantes antropomorfizados como homens cangurus. As primeiras edições apresentam traços em sua maioria simples e apenas em preto e branco criando grandes contrastes. A diagramação das páginas em geral não segue um grid pré-definido, podendo variar de uma página para a outra, dependendo do que o autor quis passar.

Figura 12: Página 1 Tank Girl #1 Jamie Hewlett



Fonte: Tank Girl #1 Jamie Hewlett (p.1)

No figura 12 podemos ver os traços dos quadrinhos Tank Girl. Nele percebemos os detalhes em preto e branco nos personagens, e as características grotescas dos homens-canguru. O balanço entre o preto e branco gera um contraste que atrai o olho para os quadrinhos corretos da diagramação, como vemos na figura 13.

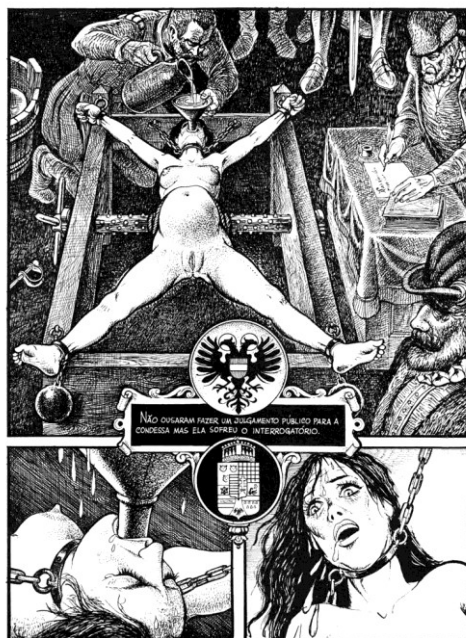
Figura 13: Diagramação Tank Girl #1



Fonte: Tank Girl #1 Jamie Hewlett p. 1

Também durante os anos 80, na França, Georges Pichard publica a HQ “A Condessa Vermelha”, que conta a história de Erzsebet Báthory, uma condessa húngara que foi uma assassina em série. Na obra de Pichard várias cenas contêm aspectos do grotesco ao retratar os crimes de Lady Bathory.

Figura 14: “A Condessa Vermelha”



Fonte: “A Condessa Vermelha”p. 49. Georges Pichard, 1985.

Nessa mesma época na Califórnia, a marca de *skateboard* Santa Cruz vinha fazendo junto ao seu maior artista Jim Phillips histórias em quadrinhos sobre o universo do skate e do surf. Várias das histórias continham traços considerados grotescos como personagens carregados de detalhes mostrando defeitos e bizarrices. Um dos principais personagens das histórias é Farb, um ser deformado que ao andar de skate costuma machucar-se, e isto era retratado de maneira explícita.

Figura 15: Road Rash, pagina 4. Jim Phillips



Fonte: Road Rash, p. 4. Jim Phillips

Na Figura 15 vemos o personagem Farb descer de skate uma ladeira de 90 graus, ao final da história ele acaba machucando-se e fica com o skate na boca. O personagem em si já possui diversas características tidas como grotescas, e o desfecho que gera certo escárnio na história também pode ser considerada grotesca pela maneira como é apresentada e pela sua deformidade com o real.

3. FASE DEFINIR

3.1 DELIMITAÇÕES DO PROJETO

Neste trabalho foi desenvolvida uma HQ seguindo as características do grotesco presentes nos quadrinhos estudados. Com temas que abordam skate e surf. Aspectos grotescos como fisionomias monstruosas, desproporção dos corpos, exposição de partes íntimas e antropomorfização dos personagens estão presentes nos desenhos.

Graficamente falando a linguagem da HQ é em preto e branco e as sombras foram feitas por meio de hachuras. Os desenhos foram realizados de uma maneira semi-realista utilizando detalhes para mostrar os aspectos considerados grotescos, como anatomias deformadas, junção de dois ou mais animais em um único personagem, desmembramentos, entre outros.

As páginas foram desenhadas em formato A3 para posteriormente serem reajustadas para um formato menor (A4 ou A5). A revista conta com 32 páginas, contando com a capa e a contracapa. Nela estão presentes a história desenvolvida neste trabalho, e as histórias que foram desenvolvidas ao longo do curso, entre 2014 e 2016.

3.2 DEFINIÇÕES DO PROJETO

A HQ desenvolvida tem o título de *Zombie Boarder*. A história é sobre um surfista que sobreviveu a um desastre nuclear, mas ficou com a aparência de um zumbi.

Título: *Zombie Boarder – Prelúdio e outras histórias*

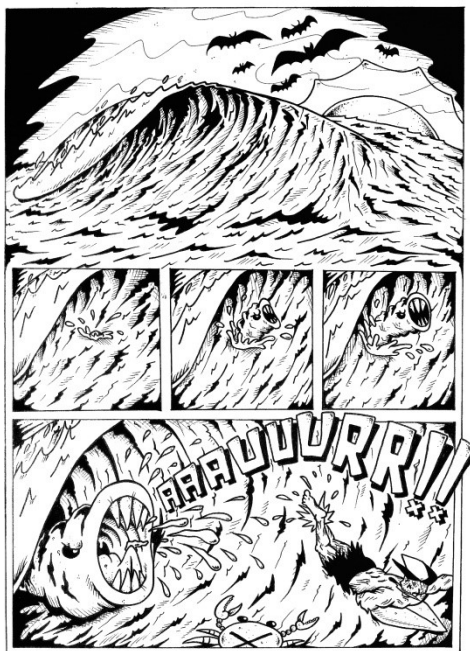
Autor: Guilherme Albuquerque de Freitas Noronha

Na HQ é contado como o personagem principal virou o *Zombie Boarder* bem como outros detalhes que não foram explicados nas primeiras histórias dele. E contará também com as primeiras histórias desenvolvidas ao longo de 2015 e 2016.

A história “Prelúdio” foi desenvolvida como projeto para este trabalho, e conta com 17 páginas desenhadas à mão, incluindo a capa.

Na figura 15 podemos ver a primeira aparição do Zombie Boarder em quadrinhos:

Figura 16: Zombie Boarder #1: Dirty stories from wasteland



Fonte: Autor

Na figura 16 vemos esboços e artes de conceito do personagem principal, Zombie Boarder:

Figura 18: Foot above in the face - Zombie Boarder



Fonte: Noronha, Guilherme. ZombieBoarder #1

Além de demonstrar características do grotesco nas partes de violência e monstruosidades, nas histórias teremos outros aspectos grotescos presentes nas temáticas, e na maneira que elas serão retratadas. Cenas envolvendo temas como sexo e drogas também são retratadas. Na figura 18, arte conceito para a HQ, percebemos o uso de drogas por parte das personagens e a exposição das partes íntimas da companheira do zumbi:

Figura 19: Arte conceito



Fonte: Noronha, Guilherme

3.2.1 Painel Semântico

Antes de começar a idealizar como seria o projeto, foi feito um painel semântico contendo referências de estilo e temáticas que estão presentes na história:

Figura 20: Painel semântico



Fonte: Autor

No painel semântico podemos observar referências gráficas, como desenhos da HQ Tank Girl, obras de Jim Phillips para a marca de skateboard Santa Cruz, uma foto da praia Morro das Pedras, dentre outros desenhos e fotos que ajudam a formar e caracterizar o universo e história da HQ.

3.2.1 Material de referência

Muitas obras de quadrinhos e outras mídias foram consultadas como referência para a criação do HQ, dentre elas, gráficas, outras estruturais e de diagramação e algumas apenas na temática.

Uma das principais referências gráficas para o projeto foram as primeiras edições do quadrinho Tank Girl, em que desenhos com bastantes detalhes em preto e branco são apresentados ao leitor de uma maneira bem contrastante que instiga o mesmo a querer ver esses detalhes presentes em todas as páginas. Na figura 19 percebemos que tanto os personagens quanto os objetos e cenários são bem detalhados nos quadrinhos da Tank Girl.

Figura 21: Tank Girl #1 Jamie Hewlett



Fonte: Tank Girl #1 HEWLETT, Jamie.

Outra referência gráfica para os desenhos dos personagens e cenários foi a HQ brasileira Xampu, de Roger Cruz. Nela também é trabalhada uma estética monocromática com bastante contraste e detalhes, e é situada em uma cidade real (São Paulo) com localidades reais, o que também está presente na HQ desenvolvida que se passa em Florianópolis após um desastre nuclear de cunho global.

Figura 22: Xampu Lovely Losers. Roger Cruz



Fonte: Xampu Volume 1. CRUZ, Roger. 2016

Também foram tomados como referência para a HQ desenvolvida, os trabalhos feitos pelo artista Jim Phillips. Neles constam quadrinhos sobre surf e skate, em sua maioria realizados comercialmente para marcas destes esportes.

Figura 23: PorkChop Hill. Jim Phillips



Fonte: Pork Chop Hill. Jim Phillips.

Outras obras de Jim Phillips também foram tomadas com referência estética para os quadrinhos:

Figura 24: Jim Phillips



Fonte: Acervo Jim Phillips - <http://www.jimphillips.com/> acessado em 28/08/2016

Em seus desenhos é comum perceber características grotescas como desproporção, e traços explícitos como os olhos saltados na figura 22.

As primeiras aparições de Ranxerox na revista Cannibale também foram uma grande referência para o projeto. Tanto na linguagem gráfica dos primeiros quadrinhos, quanto na parte da temática, muito influenciada pelo movimento punk e pela contra-cultura.

Figura 25: Ranxerox



Fonte: Ranxerox 2010 página 14

Como referências para a capa, quadrinhos adultos dos anos 80 são de maior influência por terem conteúdo parecido com o da HQ desenvolvida. Capas de quadrinhos já presentes nas referências foram analisadas, como Tank Girl e Ranxerox.

Figura 26: Capa de Tank Girl #1



Fonte: Tank Girl #1 – Dark Horse Comics Alan Martin, Jamie Hewlett- 1991

Em Tank Girl podemos perceber que a capa valoriza a personagem principal, e como no quadrinho desenvolvido, apenas a capa é colorida, enquanto a história em si é em preto e branco.

Figura 76: Capa de Ranxerox A New York



Fonte: Ranxerox A New York 1984

Nesta capa de Ranxerox (Ranxerox a New York) novamente percebemos o personagem principal da história em posição de destaque, e o uso de cores saturadas e contrastantes.

Também foi utilizado como referência para as capas das revistas brasileiras dos anos 80 Animal Feio Forte e Formal, que continham histórias de Ranxerox, Tank Girl, dentre outros quadrinhos adultos do mundo todo.

Figura 28: Capa de Grandes Aventuras Animal



Fonte: Grandes Aventuras Animal #1 Julho/1990

Nesta capa da revista *Animal* percebemos novamente os personagens principais em posição de destaque e o uso de cores bastante contrastantes, como o roxo do paletó do homem com a cor de pele da mulher e seu cabelo amarelo.

3.2.2 Personagens

Figura 29: Zombie Boarder

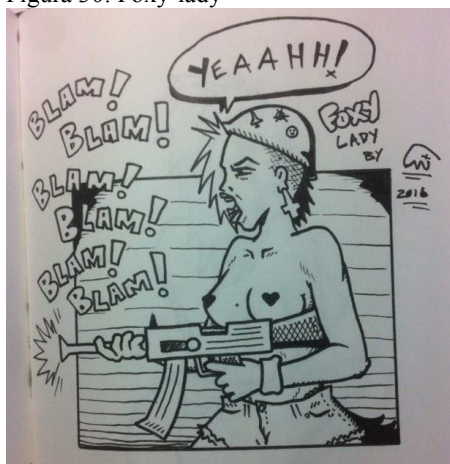


Fonte: Autor

O principal personagem da história é o Zombie Boarder. Ele era um morador de Florianópolis que estava surfando no momento que a explosão de um desastre nuclear no outro lado do globo atingiu a Ilha de Santa Catarina, no momento ele estava no mar e foi transformado em zumbi pelas radiações da explosão. Porém, inexplicavelmente, ele sobrevive, mas não se lembra de nada do que aconteceu. Ele ainda possui suas habilidades de surfista e skatista, e usa esses meios para se locomover, mas para viver no mundo pós-apocalíptico ele aprende a lutar contra monstros e outros zumbis que aparecem ao longo das histórias.

O personagem possui diversas características que podem ser consideradas grotescas, como as deformidades na sua pele, e a maneira como ele se comporta nas situações que ocorrem ao longo das histórias.

Figura 30: Foxy-lady



Fonte: Autor

Na história desenvolvida para este trabalho, Zombie Boarder conhece Foxy Lady, que também sofreu uma mutação decorrente do desastre. Ela também não se lembra do que aconteceu, mas acordou com um rabo de raposa e sobrevive junto com Zombie Boarder num mundo destruído.

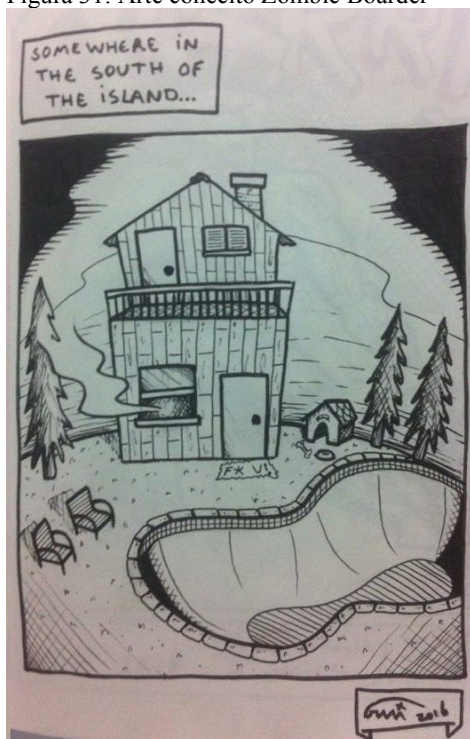
O principal vilão da HQ é mostrado apenas na primeira página e não aparece mais nessa primeira história que conta o início do personagem Zombie Boarder. Ele é um empresário, de grande estatura porém na página apenas vemos ele ordenando um cientista a aumentar os níveis de produção de energia de maneira descontrolada, o que gera a explosão que transforma o personagem principal em zumbi, e o mundo que ele conhecia em destruição. Além deste vilão, nesta primeira história também contamos com a aparição de dois zumbis que atacam os personagens principais ao final da HQ. Eles são bastante deformados por conta da explosão e morrem de maneira brutal devido aos ataques dos personagens principais.

Também como personagem secundário, temos Bud o cão de Foxy-lady. Ele também tem uma aparência estranha devido a explosão porém se mostra amigável com o zumbi desde o início da história, independente de ele se parecer um monstro.

3.2.3 Cenário

O cenário da história será Florianópolis após esse desastre fictício que deixará tudo com uma aparência de destruído e quase deserto. Cenários como pistas de skate e praias são comuns nas histórias do Zombie Boarder. Na figura 23 podemos ver uma das primeiras artes conceito de como seria a casa do personagem principal, nela já podemos perceber uma pista de skate:

Figura 31: Arte conceito Zombie Boarder



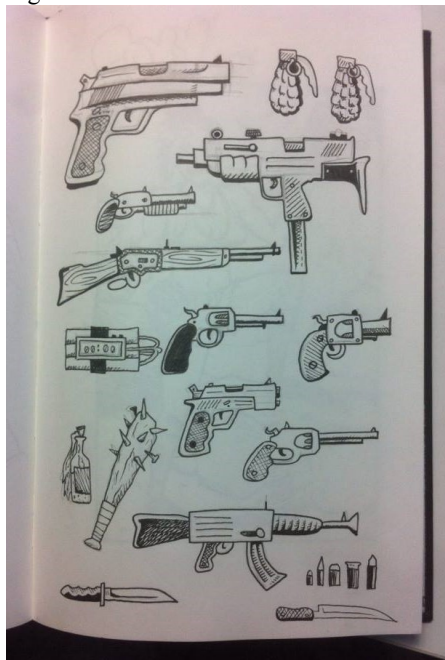
Fonte: Autor

Como grande referência para os desenhos nos cenários temos Tank Girl com seus cenários carregados de detalhes tanto quanto os personagens e com um contraste bem grande entre o preto e o branco.

3.2.5 Artes-Conceito

Abaixo seguem desenhos de artes conceito desenvolvidos para criar a estética da HQ, nelas vemos cenários, personagens, armas e veículos que são apresentados na HQ.

Figura 33: Arte-conceito - Armas



Fonte: Autor

Na figura acima, podemos ver o desenvolvimento da estética de algumas armas presentes na HQ. Como a história se passa num mundo pós-apocalíptico além de armas tradicionais como facas e armas de fogo, estão presentes armas improvisadas, como o taco com pregos, e o coquetel *molotov* da imagem.

Figura 34: Uso de cores.



Fonte: Autor

Para materiais coloridos como a capa da HQ e possíveis pôsteres e outros materiais gráficos o alto contraste ainda é presente. Podemos perceber que o contraste cromático continua grande entre o rosa e o verde, assim como nas versões em preto e branco das páginas da HQ. (Figura 32)

Figura 35: Arte-conceito – casa e manobra



Fonte: Autor

Na figura 33 vemos como é apresentado o universo nos quadrinhos, nele o personagem está praticando *skateboard* numa pista em sua casa. Percebemos no cenário que seu território é cercado para manter a segurança num período violento, que é o que se passa a história, além de que ele pratica o esporte armado.

Figura 36: Arte-conceito cenário interno



Fonte: Autor

Na figura acima percebemos mais alguns detalhes de como são os cenários internos da HQ. Nela vemos a casa do Zombie Boarder onde

estão ele e Foxy-lady. O cenário interno da casa é bastante detalhado mostrando o estilo de vida dos dois.

Podemos perceber alguns detalhes considerados grotescos nesta arte conceito, como as feridas na pele do zumbi, o rabo de raposa da personagem Foxy Lady, além da sala bagunçada. Diversas peças estéticas penduradas nas paredes foram usadas para mostrar quem são os personagens que moram ali, como a prancha, o peixe, as fotos e as armas.

Figura 37: Página teste.



Fonte: Autor

Na página teste acima percebemos que possui uma diagramação simples, dando bastante enfoque para uma determinada parte da ação do personagem principal, que é o seu golpe no inimigo, isso é uma técnica muito usada principalmente HQs americanas e é chamada de *splash-page*.

Figura 38: Arte-conceito Foxy-Lady 1



Fonte: Autor

Figura 39: Arte-conceito Foxy-Lady 2



Fonte: Autor

Figura 40: Arte-conceito Foxy-Lady 3



Fonte: Autor

Nas figuras 36 a 38 vemos alguns dos desenhos feitos para o desenvolvimento da personagem Foxy Lady.

4. FASE DESENVOLVER

Primeiro foi desenvolvido a história que depois foi roteirizada. Após o roteiro estar pronto foi esboçada a diagramação de cada página da HQ.

Nesta etapa procuramos justificar a forma como foram realizadas a organização e a diagramação das páginas. A seguir vemos o desenvolvimento dessas páginas com a descrição das cenas e ações:

Figura 41: Página 1

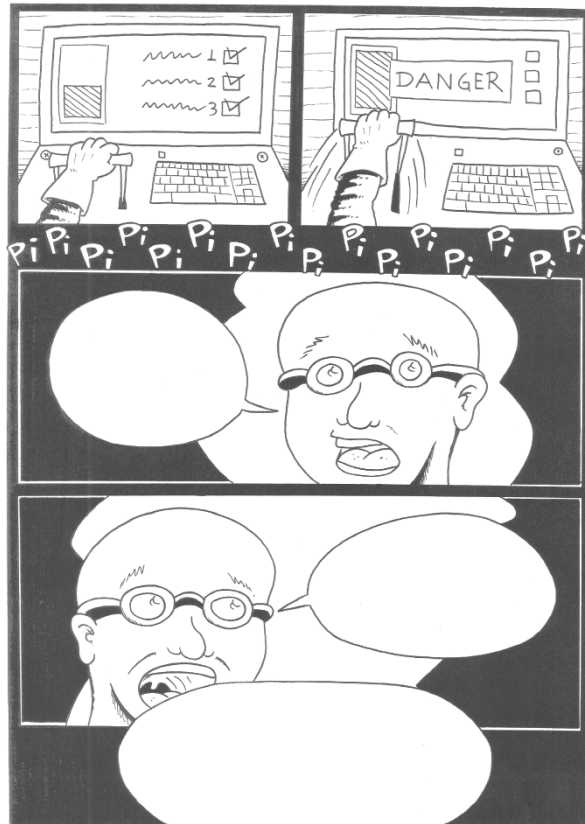


Fonte: Autor

Na Figura 39 vemos o esboço da primeira página. Ela é diagramada com a divisão dos quadros apenas de maneira horizontal, dificultando a observação de certos detalhes e salientando outros. Desta maneira o leitor começa a ler sem entender muito bem quem está

falando, por meio de *super-closes*. No terceiro quadro percebe que é o personagem vilão da história.

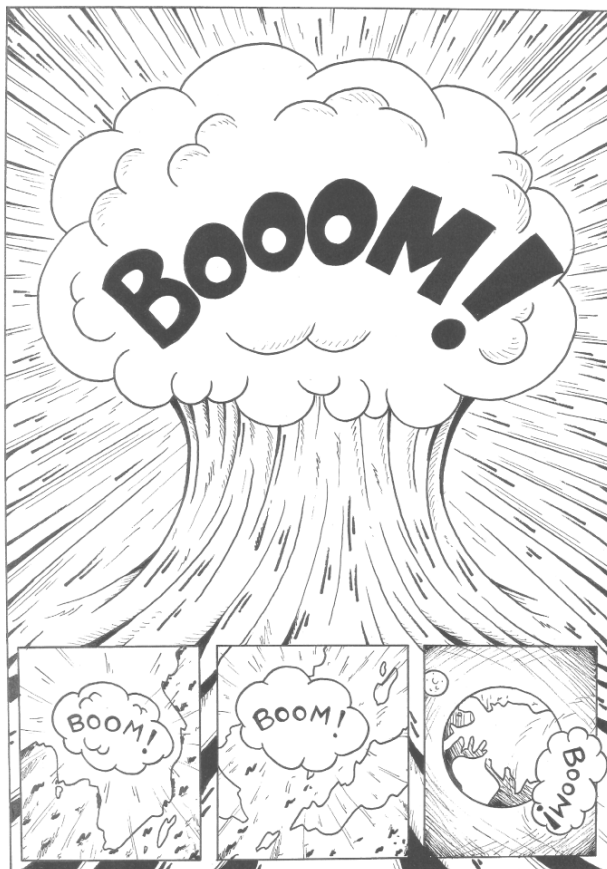
Figura 42: Página 2



Fonte: Autor

Na segunda página percebemos uma diagramação com um pouco mais de quadros. Nela observamos nos dois primeiros quadros do início o movimento do cientista para levantar a alavanca. Dividindo esses dois quadros do quadro abaixo está uma onomatopeia imitando o som de um computador apitando (*pipipipipi...*). Nos quadros que seguem vemos o cientista descobrindo que estava sozinho e ao final o balão de fala do cientista toma o tamanho de um quadro inteiro em que ele xinga por saber que irá morrer devido a explosão que irá acontecer.

Figura 43: Página 3



Fonte: Autor

A terceira página está posicionada numa folha na esquerda, justamente para causar mais impacto no leitor ao virar a página pela proporção da explosão retratada após o cientista empurrar a alavanca. A explosão toma quase toda a página, com exceção de três quadros ao final que mostram a expansão da destruição.

Figura 44: Página 4



Fonte: Autor

Na página seguinte é mostrada em mais detalhes a explosão. Nos primeiros quadros vemos uma pessoa sendo afetada pela mesma e seu corpo se deteriorando. Como referência utilizei a animação japonesa “Barefoot Gen”(1983) inspirada nos mangás de mesmo nome por Kenji Nakazawa, que falam sobre o bombardeio de Hiroshima e Nagasaki.

Percebemos inúmeros detalhes considerados grotescos, como a deformação do personagem no terceiro quadro e no último, e a maneira como é retratada a expansão da explosão no quadro principal.

Figura 45: Página 5



Fonte: Autor

Em seguida vemos a quinta página, que também começa na esquerda, sendo uma página totalmente nova para o leitor, pois após ver a explosão ele verá um novo *spread*. Nela vemos o que se passava no outro lado do mundo enquanto havia a explosão, começa com um recordatório que nos indica isso. O quadro principal nos mostra um surfista em uma onda, e nos quadros seguintes ele cai da prancha para a água. Podemos perceber que nessa página o estilo gráfico não é grotesco contendo linhas mais limpas e uma temática mais amena, sem cenas violentas.

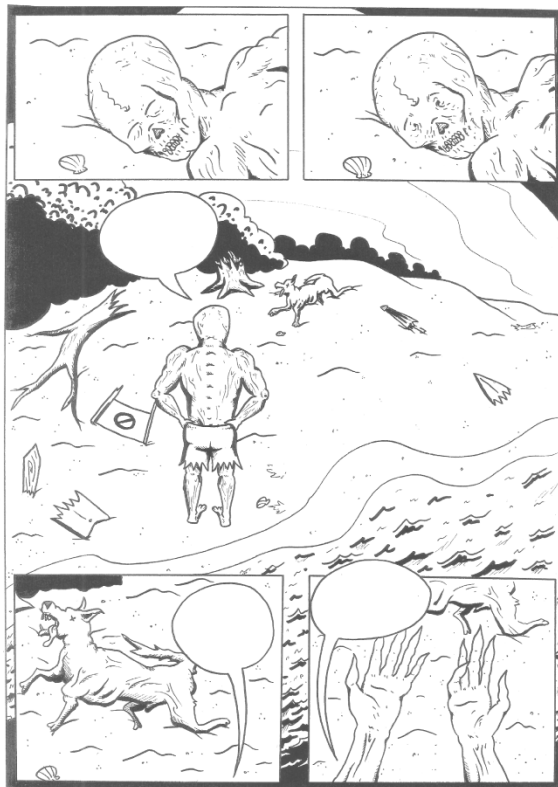
Figura 46: Página 6



Fonte: Autor

Nos primeiros dois quadros da próxima página, vemos a explosão chegando na praia e o surfista que ainda esta na água berrando. No próximo quadro ele começa a sofrer as mutações que o transformam no Zombie Boarder, neste momento o desenho começa a ficar grotesco novamente, com a pele dele começando a criar as feridas características do personagem. No ultimo quadro ele está estirado na praia, inconsciente. Este quadro é mostrado numa panorâmica, para mostrar como a praia ficou destruída, com pedaços da prancha do surfista, cercas que voaram e a árvore do primeiro quadro agora derrubada no chão.

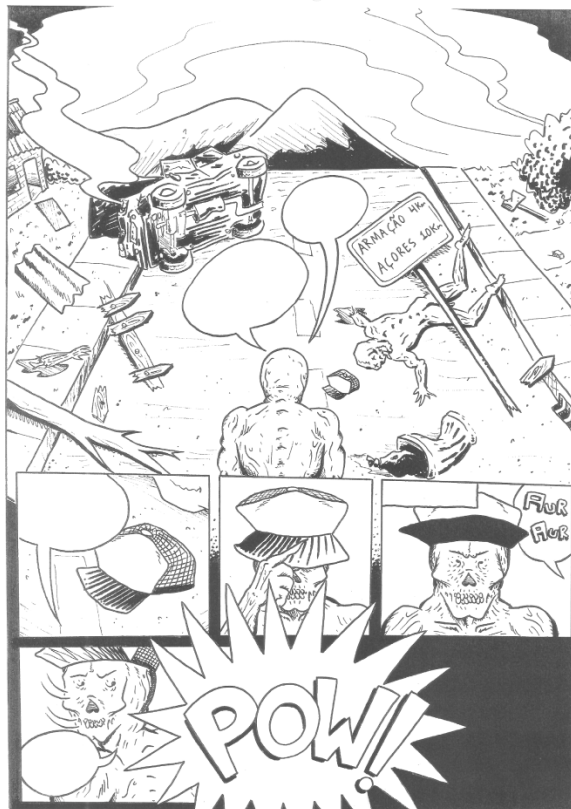
Figura 47: Página 7



Fonte: Autor

A sétima página começa com dois quadros mostrando o surfista já transformado em zumbi acordando na areia da praia. Após acordar, ele fica pé em uma cena panorâmica, o quadro é maior para salientar destaca-la e mostrar com mais detalhes o cenário (praia com sinais de destruição). Nos últimos dois ele percebe um cadáver e vê que suas mãos estavam queimadas e com aspecto de zumbi.

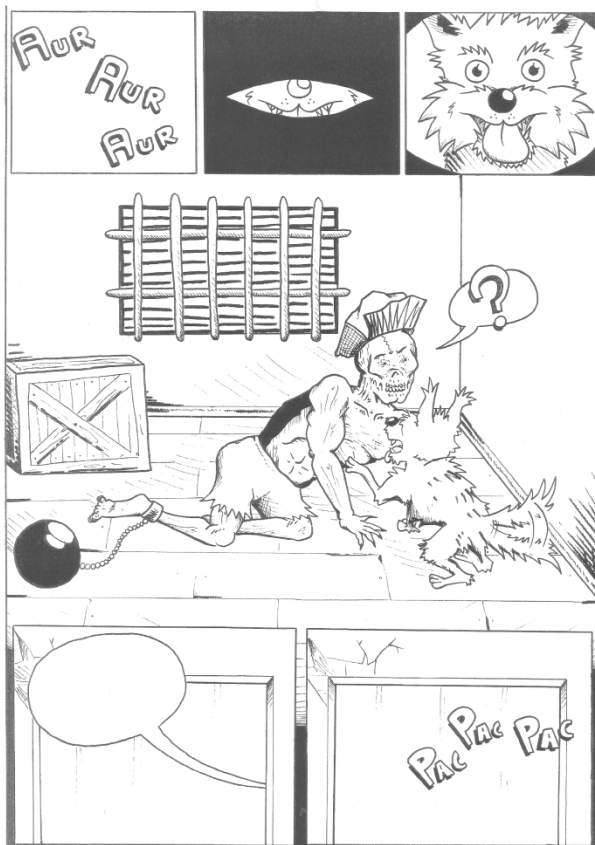
Figura 48: Página 8



Fonte: Autor

Na página seguinte, já na cidade, um quadro grande em panorâmica mostra o cenário totalmente destruído. Então ele pega o seu característico boné, pois como seu corpo foi afetado, inclusive seus olhos, ele sente dificuldade para enxergar. Nos quadros de baixo ele está olhando ao seu redor e percebendo toda essa destruição. Quando é surpreendido por um latido e vai verificar, ao final temos uma onomatopeia que indica que ele tomou uma pancada na cabeça, pois o quadro seguinte é preto.

Figura 49: Página 9



Fonte: Autor

Nesta página percebemos que ele continua inconsciente, mas acorda ao escutar novamente um latido de cachorro, representado pela onomatopeia do primeiro quadro, quando abre os olhos, vê o cachorro (Bud).

O quadro seguinte é maior e nos mostra o Zombie Boarder encarcerado numa sala sendo lambido pelo cachorro. Nos últimos dois quadros, uma voz sai pela porta de alguém falando com o cachorro.

Figura 50: Página 10



Fonte: Autor

Na figura 48 vemos a décima página, que é uma *splash-page* da Foxy-Lady na porta apontando uma arma para o Zombie Boarder o mandando se afastar do cachorro. Na base da página vemos apenas os balões com as falas do personagem principal.

Nesta página a personagem secundária Foxy-lady é apresentada ao leitor, podemos ver que ela possui uma cauda de raposa, o que justifica o seu nome e pode ser considerado uma forma amena de antropomorfização.

Figura 51: Página 11



Fonte: Autor

A página seguinte começa dividida em quatro quadros na parte superior e um quadro maior na parte inferior. Os quatro primeiros mostram os dois conversando e se apresentando. No último vemos eles após conversarem. Ele é bastante influenciado por uma das artes conceito apresentadas anteriormente neste trabalho, percebemos alguns detalhes que podemos considerar grotescos, como a desproporção do corpo do personagem principal e os detalhes de sua pele de zumbi, assim como a bagunça da sala, com armas e garrafas.

Figura 52: Página 12



Fonte: Autor

A próxima página começa com o Zombie Boarder vendo um skate na parede e perguntando sobre ele. Nos quadros seguintes ele o pega e se prepara para andar. No último quadro, podemos ver com detalhes as feridas e deformidades do personagem principal, aspectos considerados grotescos por conta da maneira como são retratados. Além de mostrar explicitamente o uso de drogas, assim como acontece com um dos personagens de referência, o androide Ranxerox.

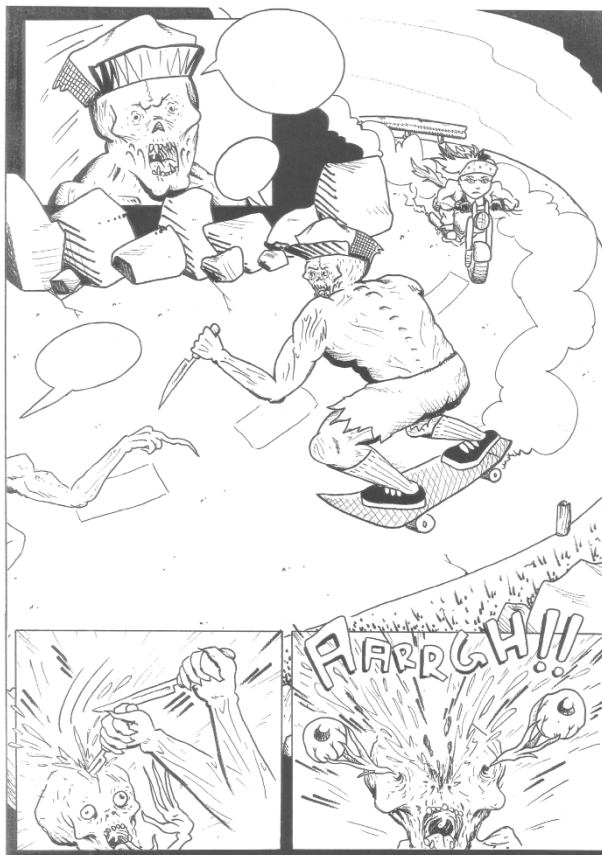
Figura 53: Página 13



Fonte: Autor

As últimas três páginas remetem fortemente às primeiras páginas desenhadas do *Zombie Boarder*, com cenas bastante focadas no esporte skateboard, porém com o uso de armas e aparições de monstruosidades. Na décima-primeira página vemos o zumbi descendo uma ladeira e a Foxy Lady o seguindo em uma moto. Ela é diagramada com dois quadros panorâmicos em cima e em baixo e com quatro quadros no meio para mostrar as ações dos personagens. Nos quadros do meio aparece um zumbi que é morto pela Foxy Lady, que explica para o *Zombie Boarder* que agora o mundo está infestado de monstros. No momento da morte do zumbi vilão, ele fica totalmente desfigurado e desmembrado.

Figura 54: Página 14



Fonte: Autor

Então vemos o zumbi descendo a ladeira novamente, porém dessa vez é ele quem mata o zumbi que aparece. A página é diagramada de uma maneira que salienta a figura do Zombie Boarder na ladeira enquanto o zumbi inimigo aparece. Os últimos dois quadros mostram o ataque do Zombie Boarder, que também possuem muitas características consideradas grotescas, como a maneira que a cabeça do zumbi atacado é dividida ao meio, os seus olhos saltando por conta do golpe, e a quantidade de sangue e entranhas que saem de dentro do zumbi, tudo isso representado explicitamente e em detalhes.

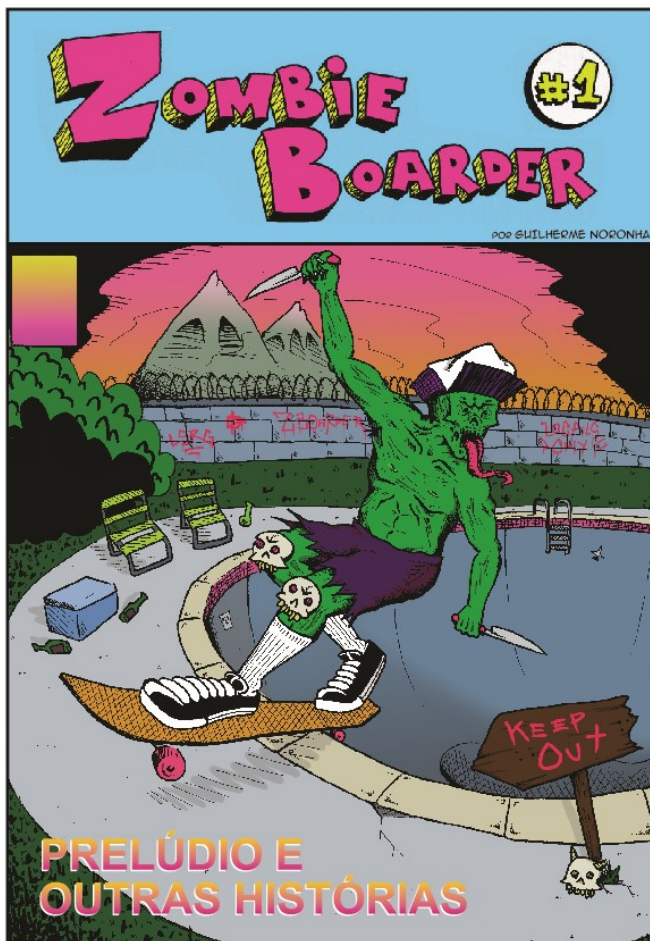
Figura 55: Página 15



Fonte: Autor

A última página é mais uma *splash-page* para terminar a história mostrando o personagem principal em posição de destaque. Nela vemos ele dando uma manobra no ar utilizando obstáculos da pista.

Figura 56: Capa



Fonte: Autor

A capa da revista segue uma linha muito comum nas HQs dos anos 80, mostrando apenas o personagem principal em algum movimento (vide referências para capa). Ela é a única página colorida da HQ e se apresenta com um alto contraste entre as cores. Nela percebemos muito do que é mostrado na história, além de detalhes sobre o estilo de vida do personagem principal, como o isopor com garrafas de cerveja no chão, as pichações no muro do cenário, e os detalhes grotescos do corpo do personagem agora mostrado em cores, salientando ainda mais as suas deformidades.

5. CONCLUSÃO

A análise de quadrinhos contendo aspectos visuais do grotesco, bem como seus antecedentes históricos, mostrou que este é um assunto que pode ser desenvolvido com diferentes enfoques. O grotesco está presente em diversos tipos de publicações e mídias além dos quadrinhos. Animações adultas, obras de arte (como as estudadas na etapa “descobrir”), capas de discos de música, entre outros, podem conter diferentes aspectos do grotesco. Como exemplo disso podemos citar o artista Francisco Marcatti que além de criar quadrinhos grotescos, também desenvolveu uma capa de disco para a banda *punk* Ratos de Porão.

Nas obras estudadas foi percebido que a linguagem gráfica do grotesco pode estar associada a críticas sociais e a movimentos de contracultura, como o movimento *punk*. Apesar disso podemos encontrar elementos do grotesco em publicações sem um cunho enfaticamente crítico, como nas obras de Jim Phillips para a marca de *skateboard* Santa Cruz. Suas obras contêm deformação de corpos, desproporção, dentre outros detalhes que podemos caracterizar como grotescos. Tudo isso com um cunho muito mais comercial do que crítico.

Essa linguagem estudada está presente de diversas maneiras na HQ desenvolvida. Temas como skate e surf também estão presentes e são retratados de maneira grotesca nos personagens e situações que acontecem ao longo da história. Além disso, podemos apontar a história como uma crítica à ganância humana, pois todo o futuro apocalíptico presente nela se deve à ganância do vilão nas primeiras duas páginas da história.

Com o término deste trabalho a HQ será impressa e vendida de maneira independente, porém será divulgada e disponibilizada no âmbito virtual. Como foi criado todo um universo presente nela, é pretendo continuar as suas histórias por meio de outras publicações. Também será possível fazer uma publicação por meio de *crowd-funding*, visto que hoje em dia é uma maneira que diversos autores têm encontrado para publicarem suas HQs.

6. REFERÊNCIAS

ANGELI, Arnaldo. “Chiclete com Banana” 1985

BAKHTIN, M. M. **A cultura popular na Idade Média e no renascimento : o contexto de François Rabelais**. 4. ed. São Paulo: HUCITEC, 1999. 419p. (Linguagem e cultura; 12)) ISBN 8527100193.

CRUMB, Robert. “Fritz The Cat Becomes a drug addict”. London, 1967.

CRUZ, Roger. Xampu Volume 1. São Paulo, Agosto de 2016. Panini Comics. ISBN 9788542604788

ECO, Umberto,. **História da feiura**. Rio de Janeiro: Record, 2007. 453 p. ISBN 9788501078643.

GUERSON ANDRÉ, Luciano. Feia, Forte e Formal: A história da Animal. (2004) <http://www.universohq.com/materias/feia-forte-e-formal-historia-da-animal/> - Acessado em 01/10/2017.

HEWLETT, Jamie; MARTIN, Alan. Tank Girl One (Remastered) – Titan Comics, 2009

HEWLETT, Jamie; MARTIN, Alan. Tank Girl #1 – Dark Horse Comics, 1991

MACEDO, Jairo. “O Grotesco nas Histórias em Quadrinhos Nacionais – Horror e Culpa em Desgraçados, de Lourenço Mutarelli”, 2014

MARCATTI, Francisco. <http://marcattihq.blogspot.com.br>
Acessado em 18/06/2016

MCCLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphicnovels**. São Paulo: M. Books, 2008. 264p ISBN 9788576800262

MEDEIROS, Valério. O grotesco em Baudelaire. São Leopoldo, 2014.

OUTCAULT, Richard Felton. The Yellow Kid. New York World – 08/03/1896

PHILLIPS, Jim. Road Rash Comics #1 Santa Cruz. 1988

PICHARD, Georges. “A Condessa Vermelha” Livraria Martins Fontes Editora - Junho de 1987

ROBINSON, Jerry. Batman Vol 1 #18 Agosto de 1943. DC Comics.

SILVA , Fabio Luiz Carneiro Mourilhe . Considerações sobre o conceito de Grotesco nos Quadrinhos. Recife, PE. Setembro, 2011.

SILVA, Fábio . O grotesco nos quadrinhos . 1. ed . Rio de Janeiro, RJ: Multifoco, 2011 .

TAMBURINI, Stefano; LIBERATORE, Tanino; CHABAT, Alain. Ranxerox - Conrad Editora do Brasil, 2010 – 9788576164074

7. APÊNDICE

7.1 ROTEIRO

Cena 1-

Primeira página:

Ambientação escura difícil de se ver, se passa em um laboratório.

Primeiro quadro- empresário fumando charuto. Super-close na boca fumando

Segundo quadro- empresário solta a fumaça e fala: “pode aumentar o nível de todos os reatores, iremos produzir mais energia que qualquer outra usina já produziu no mundo! Com essa crise iremos enriquecer e dominar todo o mercado! Hahahahah

Terceiro quadro- cientista contesta : mas senhor... isso é muito perigoso, você pode estar botando todo o mundo em perigo!

Quarto quadro- empresário – Cale-se! Você está aqui para cumprir ordens! Essa central é a maior e mais forte já construída, ela pode abastecer o equivalente a dois planetas Terra! Aumente os níveis agora!

Quinto quadro cientista: ok senhor...

Segunda página:

Sexto e sétimo quadros o cientista levanta a alavanca.

Oitavo quadro - Começa a tocar uma campainha e na tela aparece escrito perigo! O cientista vira e o empresário já não está mais na sala. O cientista diz: Puta-merda!

Cena 2-

Nono quadro - Começa a explosão, os quadros mostrando a trajetória dela se estendem pela terceira e quarta página.

Cena 3-

Quinta página:

Começa com um quadro panorâmico mostrando uma onda e um surfista nela

Nos quadros abaixo mostra a sequência de movimentos para um aéreo em que o surfista cai na água.

Sexta página:

Explosão chega na praia, e nos quadros de cima mostra a destruição e nos de baixo o surfista queimando e sofrendo mutações

dentro da água. No ultimo quadro em baixo é um panorâmica que mostra o surfista na beira da praia desacordado. A partir daí ele já está com a aparência de zumbi.

Sétima pagina:

Horas depois... (recordatório)

Zombie boarder acorda na praia sem seu boné. Ele levante se pergunta o que aconteceu. Todas as arvores estão caídas, ele vê um cachorro morto na areia e olha para as suas mãos, que estão com um aspecto de queimadas. Diz que esta com muita dor de cabeça mas acha estranho não sentir dor das queimaduras.

Oitava pagina:

Ele sai da praia e se depara com uma rua toda destruída, casas, placas, postes, arvores caídos e destruídos no chão. Nos últimos três quadros ele esta olhando a sua volta e se perguntando o que aconteceu. Quando ouve um latido de cachorro e vira para olhar, no quadro seguinte é uma onomatopeia de BLAM! No terceiro é tudo preto, para representar que ficou inconsciente.

Cena 4-

Nona pagina:

Ele escuta um latido no primeiro quadro e abre os olhos e se depara com um cachorro o encarando e lambendo, e escuta uma voz vindo de uma sala: “oque foi Bud? Ele acordou?”

Decima pagina:

Splash-page da Foxy lady na porta apontando uma arma falando para o Zombie border não encostar um dedo no cachorro. E Zombie boarder perguntando quem é ela.

Décima primeira:

Eles conversam sobre o que aconteceu a cada um e ele percebe um cigarro na orelha de Foxy lady e pergunta se aquilo seria cannabis. No ultimo quadro aparecem eles juntos num sofá, fumando e bebendo.

Decimo segunda:

Zombie boarder vê um skate na parede e pergunta se era dela, ela fala que já estava lá quando ela chegou. Ele então pega o skate e diz: “Let’s ride mother f*cker!”

Cena 5-

Páginas 13 e 14 15:

Sequência de movimentos do Zombie Boarder andando de skate. No decorrer das ações aparecem zumbis, Foxy lady diz “ahh esqueci de avisar... agora o mundo tá cheio de monstros zumbis e demônios, talvez

sejamos uns deles hahahahahaha” ela mata um zumbi montada na sua motocicleta atirando nele enquanto zumbi boarder se agacha. Após isso aparece um outro zumbi atrás que é morto pelo Zombie Boarder com uma facada na cabeça. A última página é um *splash-page* do personagem principal dando um aéreo utilizado obstáculos da pista.